

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTO HIDUP.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Kerangka Pemikiran .....	4
1.7 Metodologi Penelitian .....	5
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Pengembangan Sistem .....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 <i>State of The Art</i> .....	9
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Android .....	14
2.2.2 Hadits Bukhari .....	14
2.2.3 Algoritma String Matching .....	16
2.2.4 Brute force .....	17
2.2.5 Algoritma Boyer Moore.....	18
2.2.6 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	19
BAB III .....	27
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	27

3.1	Analisis Sistem.....	27
3.2	Analisis Proses .....	28
3.3	Analisis Proses Perhitungan .....	28
3.4	Algoritma Boyer Moore .....	28
3.5	Algoritma <i>Brute Force</i> .....	33
3.6	Analisis Kebutuhan Hardware dan Software .....	38
3.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	38
3.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	39
3.7	Arsitektur Sistem.....	39
3.8	Pemodelan Sistem .....	40
3.8.1	UseCase Diagram.....	40
3.8.2	Diagram Aktivitas .....	43
3.8.3	Diagram Sekuen.....	48
3.8.4	Diagram Kelas .....	50
3.9	Perancangan Basis Data .....	51
3.10	Perancangan Antarmuka .....	52
3.10.1	Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	52
3.10.2	Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Home</i> .....	53
3.10.3	Rancangan Antarmuka Tampilan Cari.....	53
3.10.4	Rancangan Antarmuka Hasil Pencarian.....	54
BAB IV	.....	56
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	.....	56
4.1	Implementasi .....	56
4.1.1	Lingkungan Implementasi.....	56
4.1.2	Implementasi Antarmuka ( <i>Interface</i> ).....	57
4.1.3	Implementasi Algoritma <i>Boyer Moore</i> .....	62
4.1.4	Implementasi Algoritma <i>Brute Force</i> .....	64
4.2	Tahap Pengujian Sistem .....	65
4.2.1	Pengujian Perbandingan Algoritma <i>Boyer Moore</i> Dan Algoritma <i>Brute Force</i> Berdasarkan Tingkat Akurasi Dan Kecepatan Waktu Pencarian .....	65
4.2.2	Pengujian <i>Black Box</i> .....	87
BAB V.....	.....	89
PENUTUP.....	.....	89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	.....	91